

Špeciálne otázky pre kord

Číslo otázky	Text	Odpoveď
K 01	<p>Ako sa správne používajú mierky na merania dráhy kordovej špičky?</p> <p>a.) vložíte mierku s hrúbkou 1,5 mm, a presvedčíte sa , že tam sedí, vložíte 0,5 mm hrubú mierku stlačíte špičku a overíte, že prístroj signalizuje platný zásah:</p> <p>b.) vložíte mierku s hrúbkou 1,5 mm, a presvedčíte sa , že tam nesedí (nedá sa vložiť), vložíte 0,5 mm hrubú mierku stlačíte špičku a overíte, že prístroj nesignalizuje platný zásah</p> <p>c.) vložíte mierku s hrúbkou 1,5 mm, a presvedčíte sa , že tam sedí, vložíte 0,5 mm hrubú mierku stlačíte špičku a overíte, že prístroj nesignalizuje platný zásah</p>	
K 02	<p>Šermiar X dostane žltú kartu a jeho zbraň mu rozhodca zabaví (zbraň má ľahkú špičku a nevytlačí predpísanú váhu 750g), druhá zbraň, ktorú má šermiar pri planši nemá v špičke jednu skrutku:</p> <p>a.) šermiarovi X bude dovolené šermovať aj s takouto zbraňou, ale rozhodca ho upozorní, že nemôže zrušiť súperov zásah ak bude šermiarovi X chýbať špička</p> <p>b.) šermiar X môže s takouto zbraňou šermovať, ale len v prípade, že súper súhlasí, šermiar X dostane ďalšiu žltú kartu</p> <p>c.) X dostane červenú kartu, aj druhá zbraň mu bude zabavená, X si zoberie ďalšiu zbraň</p>	
K 03	<p>Nebol udelený trest. Šermiar X sa dostaví na planš bez poistky, ktorá by zabezpečovala šnúru v čiaške:</p> <p>a.) rozhodca umožní X šermovať, ale rozhodca ho upozorní, že nemôže zrušiť súperov zásah ak šermiarovi X vypadne šnúra</p> <p>b.) šermiar X môže s takouto zbraňou šermovať, ale len v prípade, že súper súhlasí</p> <p>c.) X dostane žltú kartu, zbraň mu bude zabavená, X si zoberie ďalšiu zbraň</p>	
K 04	<p>Ktoré náležitosti treba kontrolovať v súvislosti s kordovou rúčkou :</p> <p>a) rúčka s ortopedickým úchopom nesmie byť prekrytá (prelepovaná), tak aby to umožnilo zakryť drôtky alebo spínače, ruka môže byť len v jeden pozícií, s palcom vzdialeným od čiašky maximálne 2 centimetre</p> <p>b) rúčka musí byť dlhšia ako 20 centimetrov, konce rúčky musia byť elektricky izolované</p> <p>c) pre všetky typy rúčok – konce musia byť elektricky izolované, pre ortopedické rúčky platí pravidlo, že ruku je možné držať len v jednej pozícií , s palcom vzdialeným od čiašky maximálne 2 centimetre</p>	
K 05	<p>Čo je potrebné skontrolovať vo vnútri kordovej čiašky:</p> <p>a.) drôty výlepu musia byť prispájkované k zástrčke, v čiaške sa musí nachádzať držiak na pripojenie osobnej šnúry</p> <p>b.) drôty výlepu musia byť vedené v jednej bužírke, a musia byť zakryté penovou podložkou, v čiaške sa musí nachádzať držiak na pripojenie osobnej šnúry</p> <p>c.) drôty výlepu musia byť vedené v dvoch samostatných bužírkach, a musia byť zakryté penovou podložkou, rúčka s ortopedickým úchopom nesmie byť prekrytá (prelepovaná), tak aby to umožnilo zakryť drôtky alebo spínače</p>	
K 06	<p>V zápase skupiny, šermiar X dostal žltú kartu za zlé vybavenie, prehráva 3-2. Šermiar Y útočí a šermiar X robí protiútok , obaja zasiahnu platný povrch. Prístroj zaznamená súbod. Počas svojej akcie však X padá:</p>	

	<p>a.) X teraz prehráva 4 – 3</p> <p>b.) X prehrál zápas 5 – 2</p> <p>c.) X prehrál zápas 5 – 3</p>	
K 07	<p>Je možné držať kord za koncovú maticu?</p> <p>a.) áno, vždy</p> <p>b.) nie</p> <p>c.) áno, ale len ak nemá ortopedickú rúčku</p>	
K 08	<p>Nebol udelený trest. Šermiar X systematicky vyvoláva situáciu „corps a crops“ (telo na telo), ale bez strkania:</p> <p>a.) X dostane žltú kartu</p> <p>b.) nebude udelený trest. Rozhodca dáva povel „Stát!“ pri kontakte oboch šermiarov. Zásah daný z akcie, ktorá začal až po vyvolaní „corps a crops“ nebude uznaný, keďže to bude automaticky po povele „Stát!“</p> <p>c.) nebude udelený trest. Rozhodca dá povel stáť, ale len v prípade ak obaja šermiari vykonali útočnú akciu</p>	
K 09	<p>Šermiar X zaútočil flešou. Šermiar X útok kryje a robí okamžitú ripostu (odvetu) do šermiara X, ktorý sa už v tom momente nachádza za Y. Po tom čo šermiar X prebehne za šermiara Y, šermiar X vykoná akciu, ktorou zasahuje šermiara Y na platný povrch. Prístroj znamená súbod:</p> <p>a.) zásah bude udelený šermiarovi Y</p> <p>b.) zásah bude udelený šermiarovi X aj Y</p> <p>c.) nebude udelený zásah</p>	
K 10	<p>Šermiar X zaútočil flešou a oboma nohami je mimo planše pred tým ako jeho útok zasiahne súpera. Šermiar Y začal protiútok pred tým ako šermiar X opustil planš. Prístroj zaznamená súbod:</p> <p>a.) zásah bude udelený šermiarovi Y</p> <p>b.) zásah bude udelený šermiarovi X aj Y</p> <p>c.) nebude udelený zásah</p>	
K 11	<p>Šermiar Y zaútočil flešou a šermiar X robí predbod, ale zároveň oboma nohami prekračuje koncovú líniu planše. Predbod šermiara X zasahuje šermiara Y v momente keď šermiar Y je oboma nohami mimo planše. Prístroj zaznamená súbod:</p> <p>a.) zásah sa udelí obom šermiarom</p> <p>b.) súbod sa anuluje, udelí sa zásah šermiarovi Y</p> <p>c.) zásah sa udelí šermiarovi Y</p>	
K 12	<p>Aký je maximálny povolený ohyb čepele kordu?</p> <p>a.) žiadny</p> <p>b.) menej ako 1 cm, pričom ohyb sa meria v strednej časti čepele</p> <p>c.) menej ako 2 cm, pričom ohyb sa meria v strednej časti čepele</p>	
K 13	<p>Ako môže byť ohnutá kordová čepel’?</p> <p>a.) nie je povolené žiadne ohnutie</p> <p>b.) dole alebo hore</p> <p>c.) len dole</p>	
K 14	<p>Pružina ktorá sa nachádza vo vnútri kordového hrotu musí pri teste vytlačiť závažie o akej hmotnosti?</p> <p>a.) 500 g</p> <p>b.) 750 g</p> <p>c.) 1000g</p>	
K 15	<p>Šermiar X nastúpi na planš s maskou, ktorej vrchná časť je oblepená vinylovou páskou s cieľom obmedziť výhľad. Šermiar Y namieta, že takto upravená maska môže spôsobiť zošmyknutie sa (odrazenie) hrotu pri bode:</p> <p>a.) rozhodca bude protest ignorovať</p> <p>b.) protest Y je oprávnený ak maska je kompletne pokrytá týmto</p>	

	<p>materiálom, Y dostane žltú kartu</p> <p>c.) Šermiar X musí pásku odstrániť ak technický expert povie, že páska nezodpovedá predpisom, X dostane žltú kartu</p>	
K 16	<p>Nebol udelený trest. Šermiar X nastúpi na planš v šermiarskom mundúre, ktorý mu siaha do pása:</p> <p>a.) X dostane žltú kartu a mundúr si musí vymeniť</p> <p>b.) X dostane žltú kartu, ale len v prípade ak mundúr presahuje cez nohavice menej ako 10 cm</p> <p>c.) nebude udelený trest</p>	
K 17	<p>Nebol udelený trest. Šermiar X ťahá svoj hrot svojho kordu po planši počas ústupu:</p> <p>a.) rozhodca dá povel „Stát!“, X dostane žltú kartu</p> <p>b.) rozhodca dá povel „Stát!“, X dostane červenú kartu</p> <p>c.) rozhodca nechá zápas prebiehať ďalej, nakoľko šermiar X do planše nebodal, ale len hrot ťahal</p>	
K 18	<p>Šermiar X zaútočí, a rozhodca jasne vidí, že prístroj zaznamenal zásah vtedy keď sa hrot kordu šermiara X nachádzal na čepeli pred čiaškou šermiara Y. Testy na zbrani šermiara Y neodhalia žiadnu hrdzu, lepidlo alebo inú cudziu látku na čepeli:</p> <p>a.) rozhodca udelí zásah X</p> <p>b.) zásah bude anulovaný ak rozhodca vie znovu vytvoriť vzniknutú situáciu</p> <p>c.) zásah bude zrušený</p>	
K 19	<p>Nebol udelený trest. Šermiar X úmyselne bodne mimo planše, čím vyvolá signalizáciu prístroja a prerušenie boja.</p> <p>a.) X dostane žltú kartu</p> <p>b.) X dostane žltú kartu, alebo ak sa to stane v poslednej minúte zápasu X dostane červenú kartu</p> <p>c.) X dostane červenú kartu</p>	
K 20	<p>Po druhom zásahu, ktorý obdržal šermiar X sa zistí, že kábel, ktorý má byť pripojený k navijaku šermiara X je odpojený:</p> <p>a.) oba zásahy sa anulujú</p> <p>b.) neanuluje sa žiadny zásah</p> <p>c.) anuluje sa posledný zásah</p>	
K 21	<p>Správny postup pri kontrole zbrane na podnet šermiara je nasledovný:</p> <p>a.) jednoducho sa stlačí špička kordu, ak prístroj nesignalizuje zásah, rozhodca skontroluje všetky pripojenia aby zistil kde môže byť problém</p> <p>b.) rozhodca skontroluje, že šermiar je pripojený osobnou šnúrou k navijaku a k zástrčke v korde, skontroluje, že drôty sú pripevnené k zástrčke, skontroluje, či hrot nie je uvoľnený, a len vtedy keď vykoná všetky tieto úkony a zistí, že všetko je poriadku, skontroluje stlačením špičky kordu či prístroj signalizuje zásah</p> <p>c.) stlačí špičku 5 krát aby zistil či aspoň v jednom z týchto 5 prípadov nereaguje (nevyvolá hlásenie prístroja)</p>	
K 22	<p>Rozhodca udelí zásah šermiarovi X. Po tom čo je udelený zásah, rozhodca vidí ako šermiar Y stlačí špičku kordu, prístroj pritom nevyvolá hlásenie o zásahu. Šermiar Y požiada o preskúšanie zbrane rozhodcu:</p> <p>a.) rozhodca zbraň sám otestuje a anuluje zásah šermiara X ak sa preukáže, že zbraň je skutočne nefunkčná</p> <p>b.) rozhodca zbraň sám otestuje, a anuluje zásah šermiara X aj v prípade, že zbraň pri jeho skúške bude funkčná, lebo šermiar Y ju označil za vadnú</p> <p>c.) rozhodca nemôže zásah anulovať, keďže rozhodca sám nevykonal</p>	

	prvý test zbrane	
K 23	Šermiar X je zasiahnutý a svoju zbraň nechá skontrolovať rozhodcovi. Pri prvom teste, prístroj vyvolá hlásenie o zásahu, ale všetky nasledujúce testy toto hlásenie nevyvolajú: a.) rozhodca anuluje zásah b.) rozhodca prisúdi zásah súperovi X c.) rozhodca zavolá technického experta, ktorý keď potvrdí funkčnosť zbrane šermiara X, rozhodca zásah prisúdi súperovi šermiara X	
K 24	Šermiar Y zasiahol šermiara X. Šermiar X následne ukáže rozhodcovi, že jeho osobná šnúra vypadla zo zástrčky v čiaške kordu a.) rozhodca udelí zásah Y b.) rozhodca anuluje zásah c.) rozhodca anuluje zásah iba v prípade ak bola na zástrčke poistka	
K 25	Bol zaznamenaný platný zásah šermiara Y. Rozhodca si myslí, že zásah padol do ruky šermiara X. X namieta, že zásah bol do čiašky. Počas preskúšania sa zistí, že malá hrdza na čiaške spôsobuje hlásenie o zásahu na prístroji: a.) rozhodca prideli zásah Y, X si vymení zbraň b.) rozhodca anuluje zásah Y c.) rozhodca zavolá technického experta, ktorý ak zistí, že odpor hrdzavej časti je menej ako 50 Ohmov, rozhodca anuluje zásah Y	
K 26	Aj keď je šermiar X zasiahnutý do hrude, prístroj nevyvolá hlásenie o zásahu. Skúmaním sa zistí, že mundúr sa nasiakol potom šermiara a tým bolo spôsobené elektrické uzemnenie zásahov jeho súpera, šermiara Y: a.) zásah bude prisúdený šermiarovi Y, ak rozhodca zásah na platný povrch jasne videl b.) X si musí vymeniť mundúr, a šermiarovi Y zásah nebude prisúdený c.) šermiar X si musí zalepiť rúčku a šermiarovi Y zásah nebude prisúdený	
K 27	Rozhodca zaznamená počas zápasu dieru v kovovom planši. a.) dá povel „Stát!“ a dá dieru opraviť b.) počká pokiaľ sa zápas preruší na základe zásahu alebo inej bežnej situácie a až potom zápas preruší c.) počká na koniec zápasu a potom dá dieru opraviť	
K 28	Počas zápasu šermiari X aj Y urobia súčasný útok. Ich hroty sa veľmi jasne zrazia a vyvolajú hlásenie prístroja a.) rozhodca dá povel „Stát!“ a udelí zásah obom šermiarom b.) rozhodca dá povel „Stát!“ a obom šermiarom červenú kartu za zásah mimo planše c.) rozhodca dá povel „Stát!“, zásahy neuzná a šermiarov postaví na miesto kde ich akcia začala	
K 29	Prístroj zaregistruje zásah oboch šermiarov. Šermiar Y jasne zasiahol, ale zásah šermiara X je pochybný. a.) záha oboch šermiarov sa anuluje b.) X sa môže rozhodnúť či bude zásah uznaný obom alebo bude zásah oboch anulovaný c.) Y sa môže rozhodnúť či bude zásah uznaný obom alebo bude zásah oboch anulovaný	
K 30	Prístroj zaregistruje zásahy oboch šermiarov. Šermiar X je jasne zasiahnutý, ale zároveň jeho zásah jasne smeroval mimo vodivej planše a.) záha oboch šermiarov sa anuluje b.) zásah bude udelený len Y c.) Y sa môže rozhodnúť či bude zásah uznaný obom alebo bude zásah oboch anulovaný	
K 31	V zápase skupín je pred vypršaním riadneho času stav 4-4. Obaja	

	<p>šermiari dajú zásah (double):</p> <ul style="list-style-type: none"> a.) rozhodca udelí zásah obom šermiarom, skóre je 5-5, rozhodca vráti šermiarov na strehové čiary, šermiari budú pokračovať v súboji pokiaľ nepadne len čistý zásah (jedno svetlo) b.) rozhodca udelený zásah obom šermiarom, skóre je 5-5, rozhodca vylosuje výhodu, zápas pokračuje ďalšiu minútu, ak v tejto minúte padne čistý zásah (jedno svetlo) zápas sa končí víťazstvom šermiara 5-4, ak čistý zásah nepadne zápas sa končí výsledkom 5-5 a víťazí šermiar, ktorý mal výhodu c.) zásah oboch šermiarov sa anuluje, šermiari sa nevrátia na strehové čiary, šermiari pokračujú v súboji pokiaľ nepadne čistý zásah alebo nevyprší riadny čas 	
K 32	<p>V zápase skupín vypršal čas a skóre je 3-3:</p> <ul style="list-style-type: none"> a.) skóre zostane 3-3, rozhodca vylosuje výhodu, zápas pokračuje 1 nadstavenú minútu, ak padne čistý zásah, šermiar víťazí 4-3, ak čistý zásah nepadne víťazí šermiar s výhodou, a skóre ostane 3-3 b.) skóre sa stanoví na 5-5, rozhodca vylosuje výhodu, zápas pokračuje 1 nadstavenú minútu, ak padne čistý zásah, šermiar víťazí 5-4, ak čistý zásah nepadne víťazí šermiar s výhodou, a skóre ostane 5-5 c.) skóre sa stanoví na 4-4 a v zápase sa pokračuje až pokiaľ nepadne čistý zásah 	
K 33	<p>V zápase skupín vypršal čas a skóre je 5-5:</p> <ul style="list-style-type: none"> a.) skóre sa vráti na hodnotu 4-4, rozhodca vylosuje výhodu, zápas pokračuje 1 nadstavenú minútu, ak padne čistý zásah, šermiar víťazí 5-4, ak čistý zásah nepadne víťazí šermiar s výhodou, a skóre ostane 5-5 b.) skóre v zápase skupiny nemôže byť 5-5 c.) skóre zostane 5-5, rozhodca vylosuje výhodu, zápas pokračuje 1 nadstavenú minútu, ak padne čistý zásah, šermiar víťazí 5-5, ak čistý zásah nepadne víťazí šermiar s výhodou, a skóre ostane 5-5 	
K 34	<p>V zápase družstiev, v piatom zápase je stav 24-24, keď prístroj zaregistruje zásah oboch šermiarov (double), do konca riadneho času zápasu ostáva ešte 1 minúta.</p> <ul style="list-style-type: none"> a.) rozhodca udelí zásah obom šermiarom, skóre je 25-25, rozhodca zavolá na planš ďalšiu dvojicu b.) rozhodca zruší oba zásahy. Šermiari musia šermovať až pokiaľ nepadne čistý zásah c.) zásah sa udelí družstvu ktoré je uvedené v zápise ako prvé (tz. hore) 	
K 35	<p>Nebol udelený trest, šermiar X bol zasiahnutý a on sám zásah nedal. Šermiar X dá svoju zbraň odskúšať rozhodcovi. Počas skúšky zbrane si rozhodca všimne, že v horte chýba jeden skrutka.</p> <ul style="list-style-type: none"> a.) rozhodca ukončí test zbrane a zabaví ju. Zásah nebude zrušený b.) rozhodca bude pokračovať v teste a zruší zásah len v prípade, že zbraň nie je funkčná. Zbraň následne zabaví. c.) rozhodca preruší kontrolu zbrane, následne ju zabaví a šermiar X dostane žltú kartu 	

F 36	<p>Šermiar zaútočil posun výpadom. Šermiar Y robí do tohto útoku predbod s odsunom, pričom počas odsunu vystupuje jednou nohou z planše. Prístroj zaznamená zásahy oboch šermiarov (double):</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca udelí zásah len šermiarovi X rozhodca udelí zásah obom šermiarom rozhodca anuluje oba zásahy 	
F 37	<p>Šermiar X bol zasiahnutý šermiarom Y, bez toho aby šermiar X dal zásah. Šermiar X dáva okamžite skontrolovať zbraň rozhodcovi. Počas skúšky rozhodca zistí, že osobná šnúra šermiara je vzadu odpojená od zástrčky navijaku a poistka na navijaku chýba.</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca zruší zásah Y rozhodca ponechá zásah šermiarovi Y rozhodca zastrčí šnúru späť do zástrčky a bude pokračovať v teste zbrane 	
F 38	<p>Šermiar X bol zasiahnutý šermiarom Y, bez toho aby šermiar X dal zásah. Šermiar X dáva okamžite skontrolovať zbraň rozhodcovi. Počas skúšky rozhodca zistí, že osobná šnúra šermiara je vzadu odpojená od zástrčky navijaku a poistka sa na navijaku nachádza a je funkčná.</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca zruší zásah Y rozhodca ponechá zásah šermiarovi Y rozhodca zastrčí šnúru späť do zástrčky a bude pokračovať v teste zbrane 	
F 39	<p>Šermiar X vykoná útok spôsobom, odraz bod. Počas odrazu sa zbraň šermiara Y zlomí. Šermiar X zasiahne šermiara Y na platný povrch.</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca udelí šermiarovi Y žltú kartu za nezodpovedajúce vybavenie rozhodca uzná zásah šermiarovi X rozhodca zruší zásah šermiara X 	
F 40	<p>Šermiar X útočí na šermiara Y a zasahuje ho na platný povrch. Šermiar Y robí neskorý protiútok, pričom sa čepel kordu šermiara Y láme. Prístroj signalizuje zásah iba pre šermiara X.</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca udelí šermiarovi Y žltú kartu za nezodpovedajúce vybavenie rozhodca uzná zásah šermiarovi X rozhodca zruší zásah šermiara X 	
F 41	<p>Šermiar X útočí na šermiara Y. Šermiar Y robí okamžitý protiútok. Prístroj zaznamená len zásah šermiara Y. Pod dohľadom rozhodcu, šermiar X jemným bodom do zeme otestuje svoju zbraň. Prístroj nevyvolá hlásenie a šermiar X predloží svoju zbraň na kontrolu. Pred tým než začne rozhodca kontrolovať zbraň, prístroj začne nepretržite znamenávať platný zásah šermiara X:</p> <ol style="list-style-type: none"> rozhodca zruší zásah šermiara Y, lebo test urobený šermiarom X ukázal, že zbraň je nefunkčná rozhodca uzná zásah šermiara Y, keďže o testoval zbraň skôr ako ju predložil rozhodcovi rozhodca zruší zásah šermiara Y, keďže zásah je pochybný 	